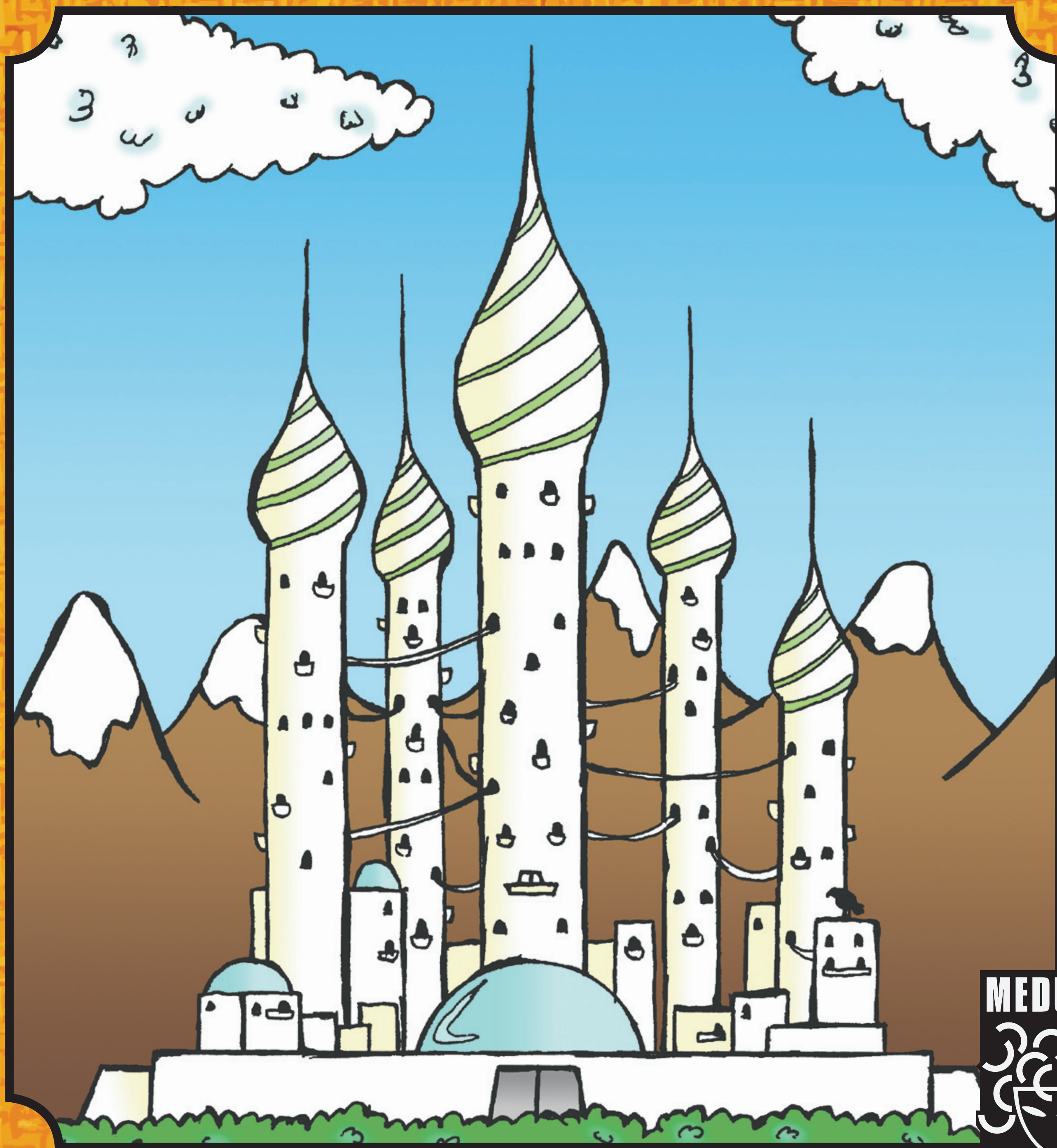
ETT ÄVENTYR TILL DRAKAR OCH DEMONER 6

Eldprovet



MEDUSA GAMES

Version: 1.1

Antal spelare: 1 spelledare och 3-5 spelare

Konstruktion: Jörgen Karlsson

http://medusagames.blogspot.com/

Detta äventyr får endast läsas av spelledaren.

BAKGRUND

Någonstans djupt nere i Jarngands djupa hålor föddes logedraken Bredkäfte. Redan i unga år visade han prov på sin grymhet genom att ödelade närbelägna byar med en skrämmande effektivitet. Det dröjde inte länge förrän ryktet började sprida sig bland logedrakarna. Det sades att Bredkäftes illdåd kunde liknas vid självaste Grymskjafte, den största och mest hänsynslösa av alla logedrakar som existerat.

Logedrakarna började nu ana att detta kunde vara början på en ny storhetstid. Men för att kunna samla alla logedrakarna under sig krävde de äldsta av dem att han skulle bevisa sin storhet genom att förstöra en av deras urfienders städer, nämligen alvstaden Valkarantia. För att inte gå Grymskjaftes öde till mötes vet Bredkäfte att han behöver en lömsk plan för att kunna förinta Valkarantia...

INLEDNING

Rollpersonerna är på en av sina djupa vandringar i trudvangs vildmark. De senaste dagarna har de vandrat i en vildvuxen skog. Plötsligt blir rollpersonerna omringade av ett tjugotal alver beväpnade med vassa svärd och långa pilbågar. Den främste av alverna presenterar sig som Leonamir och berättar att rollpersonerna har inkränktat på alvernas territorium. Han ber rollpersonerna att lägga ner sina vapen. Efter att rollpersonerna blivit avväpnade blir de eskorterade till alvstaden Valkarantia vilket tar cirka tre timmar.

VALKARANTIA

Valkarantia är en av alvernas fem kvarvarande städer. Om du som spelledare vill ha staden placerad någonstans i Trudvang så placera den i Bjarnskogen i östra Trudvang.

Valkarantia är en vacker spiralstad med cirka 12.000 invånare. Den är långt ifrån sin forna glans men betydligt mäktigare än de små alvsamhällen som man annars stöter på runt omkring i Trudvang. Beskriv för rollpersonerna de jättelika vita tornen som med sina spetsiga spiror som sträcker sig mot den blå himmelen, beskriv de tjocka murarna som ser ut att kunna stå emot en drakes eld och beskriv de långa hängbroarna som binder samman stadens byggnader likt ett enormt spindelnät. Det är viktigt att spelledaren beskriver stadens storhet och skönhet så att rollpersonerna förstår att staden inte är någon liten håla i ödemarken.

MÖTE MED SALKOLEINA

När rollpersonerna närmar sig Valkarantia märker de att det råder stor aktivitet i staden. Det står vakter med fem meters mellanrum på murkrönet och överallt springer det stressade alver omkring. Inte en syn som man förväntar sig i ett alvsamhälle som vanligtvis präglas av lugn och ro.

Rollpersonerna blir eskorterade till en stor marmorsal i det största av spiraltornen. Där väntar alvernas ledare, drottning Salkoleina. Efter att hon skickat iväg en budbärare för något ärende vänder hon sig mot rollpersonerna.

Alvdrottningen ursäkter först för den behandling som rollpersonerna fått utstå men man kan inte vara för försiktig i dessa orådstider. Om någon frågar vad som står på berättar Salkoleina att en av hennes spioner har meddelat att en logedrake vid namn Bredkäfte planerar att anfalla Valkarantia. Till sist säger hon att hon nu väntar på ett brådskande bud från Valtorenne och att om rollpersonerna inte är i vägen så får de fritt vandra onkring i staden, under kapten Leonamirs överseende givetvis.

RUNDVANDRING

I Valkarantia finns det mycket att se. Staden har som andra större städer heliga tempel, tavernor, handelsbodar, rådhus och mycket annat. Det är upp till spelledaren att fylla ut vad som händer om rollpersonerna besöker någon av dessa ställen. Oavsett var rollpersonerna går så kommer Leonamir att följa med dem som en ovillig guide. Hela tiden muttrar han om att han har bättre saker att göra än att eskortera ”dödliga trögskallar”.

Någon gång under rundvandringen kommer rollpersonerna fram till en bågskyttebana där ett tiotal alver tränar på sitt bågskytte. En kaxig alv vid namn Golias utmanar en valfri rollperson på en bågskyttetävling. Leonamir protesterar men låter sig övertalas av Golias. Skyttetävlingen går till på så sätt att Golias och den utmanade skjuter fem pilar mot ett måltavla på 50 meter avstånd.

Rent spelltekniskt går det till på följande sätt. Golias och den utmanade slår fem gånger för anfall 1. Den som har bäst total differans vinner. Golias har samma värden som en alvkrigare, se nedan.

Om ingen av rollpersonerna kan använda en pilbåge blir

bågskyttetävlingen en skrattfest full av hånskratt från alverna över rollpersonens uselhet. Vägrar rollpersonerna att ställa upp så händer samma sak.

Om rollpersonerna under dagen får för sig något dumt så kommer Leonamir att avråda dem från att göra det. Gör dem inte det kommer Leonamir att tillkalla ett dussin alvkrigare som arresterar och slänger rollpersonerna i fängelse.

UPPDRAGET

När rollpersonerna befinner sig på någon av Valkarantias hängbroar hör de plötsligt vingslag högt ovanför dem. De som tittar upp ser en jätteörn som landar på ett av de mindre tornen som har ett platt tak. Från örnens rygg kan de se en person som hoppar av örnen och försvinner in i tornet i all hast. Det är budbäraren från Valtorenne som skall överlämna sitt meddande till drottning Salkoleina som rollpersonerna ser. Ungefär 10 minuter senare kommer en budbärare till rollpersonerna som meddelar att drottning Salkoleina vill träffa dem omedelbart.

När rollpersonerna kommer in i den tronsal där Salkoleina befinner sig skickar hon omedelbart ut alla tjänare och vakter. När hon försäkrat sig om att alla har lämnat rummet förklarar hon att de vise i Valtorenne har bestämt att drakdräparsvärdet Polvitjarve (isklinga) ska föras till Valkarantia. Problemet är att Polvitjarve är begraven i ett gravkummel som försvaras av skjuldror.

Drottning Salkoleina skulle helst skicka några av sina trogna alvkrigare men eftersom skjuldror är en mytologisk artfrände till alverna så ser hon helst att en utomstående grupp (rollpersonerna) hämtar Polvitjarve eftersom skjuldrorna kanske måste dödas för att komma åt svärdet. Accepterar rollpersonerna ber hon att de ska anmäla sig på landningsplatsen, där ska de få veta allt de behöver veta om uppdraget.

Om rollpersonerna vägrar att hjälpa till så tackar hon för att de lyssnade på henne och sedan blir rollpersonerna vänligt men bestämt eskortera ut ur staden. Äventyret tar då snöpligt slut.



LANDNINGSPLATSEN

När rollpersonera kommer till landningsplatsen väntar alven Feynor på dem. Han berättar att de ska på jätteörnen Ghordirs rygg flyga till gravkumlet som finns på andra sidan av bergskedjan (istopparna). Det är bara för rollpersonerna att hoppa upp på Ghordirs rygg så flyger Feynor dem till gravkumlet.

SKJULDORNA

Efter en dags flygtur landar örnen i en glänta cirka en kilometer från gravkumlet. Feynor pekar åt vilket håll de ska gå för att komma till gravkumlet. När rollpersonerna närmar sig gravkumlet kommer två skuldror flygande och landar några meter framför dem. Om någon kommer närmare än tio meter från gravkumlet så attackarer skjuldorna.

Skjuldrorna berättar att om rollpersonerna vill gå ner i gravkumlet så måste de kunna det rätta lösenordet. Lösenordet är samma ord som svaret på denna tankegåta som en skjuldrorna berättar för rollpersonerna.

Jag är grön och stor
hos mig många varelser bor
Utan stig du ej ut kan finna
om du inte hemligheters svar kan vinna

Det rätta svaret på tankegåtan är: **Vildhjarta**
Svarar rollpersonerna rätt på gåtan får de inträde till gravkumlet. Ett felaktigt svar resulterar i att skjuldrorna anfaller.

SKJULD (2 st)

En skjuldra ser ut som en korsning mellan en hominind och en bevingad katt. De är mytologiska artfränder med alverna och därför hyser de stor respekt för skjuldrorna. För med information konsultera Jorges Bestiarium.

Styrka	16
Fysik	15
Smidighet	18
Storlek	16
Intelligens	19
Psyke	20
Spiritus	45
Karisma	15

Skadebonus: 1T6
Kroppspoäng: 77
Förflyttning: L18, F30
IM: -5
SM: -

Naturliga vapen:
Bett, FV 12 , 1T8+1/2 SB
2 klor, FV 12, 1T8+SB

Naturligt skydd: Inget

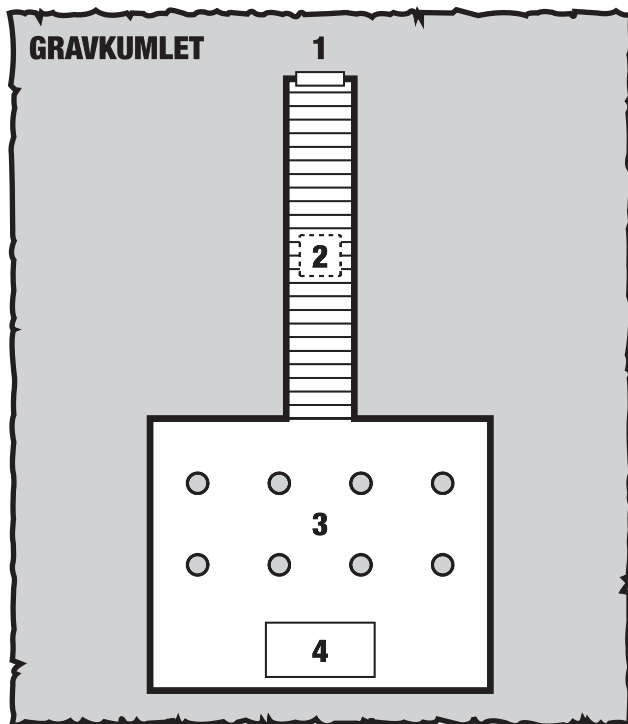
Färdigheter:

Kunskap i Magi	FV 19
Övertala	FV 19
Tala Alviska	FV 19
Tala Nordvrok	FV 10
Tala Estiatika	FV 15

Utvalda förmågor:
Känna fiende, Regenera

GRAVKUMLET

Gravkumlet är utgräven i en stor gräsbeklädd kulle. På kullens baksida bor två stycken skjuldror i något som liknar ett takbetäckt fågelbo. En fem meter lång gång leder in i kullen.



1. PORTEN

En stor stenport blockerar vägen in i gravkumlet. På porten står det något med alviska bokstäver. Den som kan läsa alviska kan tyda texten. Den lyder som följer.

Här vilar Jepua Jokipihi. Grymskjaftes bane.
Må ingen beträda hans gravplats utan god anledning.

Det krävs en sammanlagd styrka på 30 för att knuffa upp porten och i gången får bara tre stycken rollpersoner plats att hjälpa till. Porten har 300 kroppspoäng om man vill forcera dörren med våld.

När rollpersonerna forcerat porten ser de en trappa som leder nedåt. När de börjar gå neråt märker de en sval bris som kommer emot dem och att det blir kallare för varje steg de tar. Det är definitivt minusgrader i gravkumlet.

2. DEN UTLÖSTA FÄLLAN

Ungefär i mitten av korridoren finns en utlöst fallgrop. Spanar rollpersonerna ner i gropen kan de se något som liknar en spetsad krigare. Hela gropens golv som är två meter neråt är täckt av vassa spjut. För att ta sig över fallgropen måste man hoppa . Hoppet är mycket lätt och har en modifikation på +5. Ett misslyckande innebär att man faller ner i gropen och tar 6T6 i skada när man landar på spjuten.

3. PELARSALEN

Ett 10x8 meter stort rum med åtta stenpelare som håller upp taket. I den bortre ändan av rummet kan man se en stor stensarkofag. På golvet ligger tre stycken ihjälfrustna krigare. En närmare undersökning visar att krigarna har svultit ihjäl. Deras kroppar är förvånansvärt välbehållna på grund av kylan i rummet.

4. STENSARKOFAGEN

Längst in i pelarsalen finns en 4x2x1 meter stor stensarkofag. Sarkofagen är täckt med mystiska tecken som rollpersonerna inte kan tyda. För att öppna sarkofagen måste det tunga stenlocket lyftas av. Det behövs en gemensam styrka på 40 för att lyfta upp det. Om rollpersonerna har tillgång till spett eller spettliknande verktyg kan de med dessa bända upp locket. Styrkekravet sjunker då ned till 30.

Inne i kistan ligger en död alv. Hans händer är placerade på bröstet och han håller i ett glänsande svärd. Det glänsande svärdet är Polvitjarve mer känd som isklinga i människornas legender. Det är inga problem att bryta loss svärdet från den döda alvens grepp. Det är för övrigt svärdet som avger kylan som finns i gravkumlet. Den slutar dock avge kyla vid beröring av en levande varelse.



POLVITJARVE

Polvitjarve, isklinga, detta legendariska svärd har många namn. Det är mest känd för att vara det svärd som Jepua Jokipihi använde när han dräpte logedraken Grymskjafte. Polvitjarve är ett slagsvärd som smiddes i drömmarnas tid för att bekämpa logedrakar.

I vanlig strid ger Polvitjarve 2T8+8 i skada och ger användaren +3 på alla attacker och parader. Dess brytvärde är 26. Dess attacker räknas som magiska.

Kommer svärdet inom 50 meter av en logedrake börjar klingan att ryka. Bladet blir iskallt och ger skada bara man nuddar i det. Logedrakarnas pansar skyddar inte mot Polvitjarve krafter och ger dessutom hela 4T8+8 i skada mot logedrakar.

DRAUGERNA

De tre döda krigarna som ligger på golvet och den i fällan är egentligen vidriga drauger, en sorts gengångare. När rollpersonerna tar det magiska svärdet från sarkofagen vaknar de till liv. De fyra krigarna var för ett tiotal år sedan tappra äventyrare som lyckades söva skuldrorna och ta sig ner i gravkumlet. En av dem omkom i fällan. De andra kämpade med sarkofaglocket när skjuldrorna vaknade till liv och stängde porten till gravkumlet. De tre sista krigarna svalt ihjäl i gravkumlet eftersom de inte kunde ta sig ut.

De tre i draugerna i pelarsalen attackerar rollpersonerna direkt och slåss tills deras odöda kroppar är förstörda. Den fjärde i fallgropen kan inte ta sig upp men försöker hugga på alla som försöker hoppa över gropen.



DRAUG (4 st)

En draug är en gengångare som drivs av hämnd mot allt och alla. För med information konsultera Jorges Bestiarium.

Styrka	17	**Vapen:**	
Fysik	12	Bredsvärd, 2T6+1	
Smidighet	9	Attack 1:	FV 12
Storlek	15	Parad 1:	FV 7
Intelligens	7		
Psyke	3	**Rustning:**	
Spiritus	33	Nitat läder, RV 4	
Karisma	3		
		Färdigheter:	
Skadebonus: 1T6		Lyssna	FV 6
Kroppspoäng: 66		Smyga	FV 7
Förflyttning: L12		Slagsmål	FV 7
IM: +1			
SM: +1			

Övrigt: Dessa drauger tar endast skada av böner, besvärjelser och magiska vapen.

TILLBAKA TILL VALKARANTIA

Efter rollpersonernas visit nere i gravkumlet finns det bara en sak att göra och det är att återvända till Valkarantia. Feynor och Ghordir väntar på dem där de lämnade dem. Flygfärden tillbaka till Valkarantia går utan problem.

RAFNER

Efter att rollpersonerna landat kommer de att lägga märke till en stor korp som iakttar dem. Korpen ger ett kusligt intryck och försöker hålla ögonkontakt med var och en av rollpersonerna. Korpen är i själva verket serguronten Rafner som har kommit för att hjälpa rollpersonerna i deras kamp. Den som stirrar in i Rafners ögon och lyckas med ett PSY-slag kommer att få en kraft av Rafner.
Kraften personen får är att han/hon är fullständigt immun mot logedrakars eldkvast. Denna kraft håller i sig i ett dygn. Försöker någon att attackera Rafner flyger han därifrån.

BREDKÄFTES HEMLIGHET

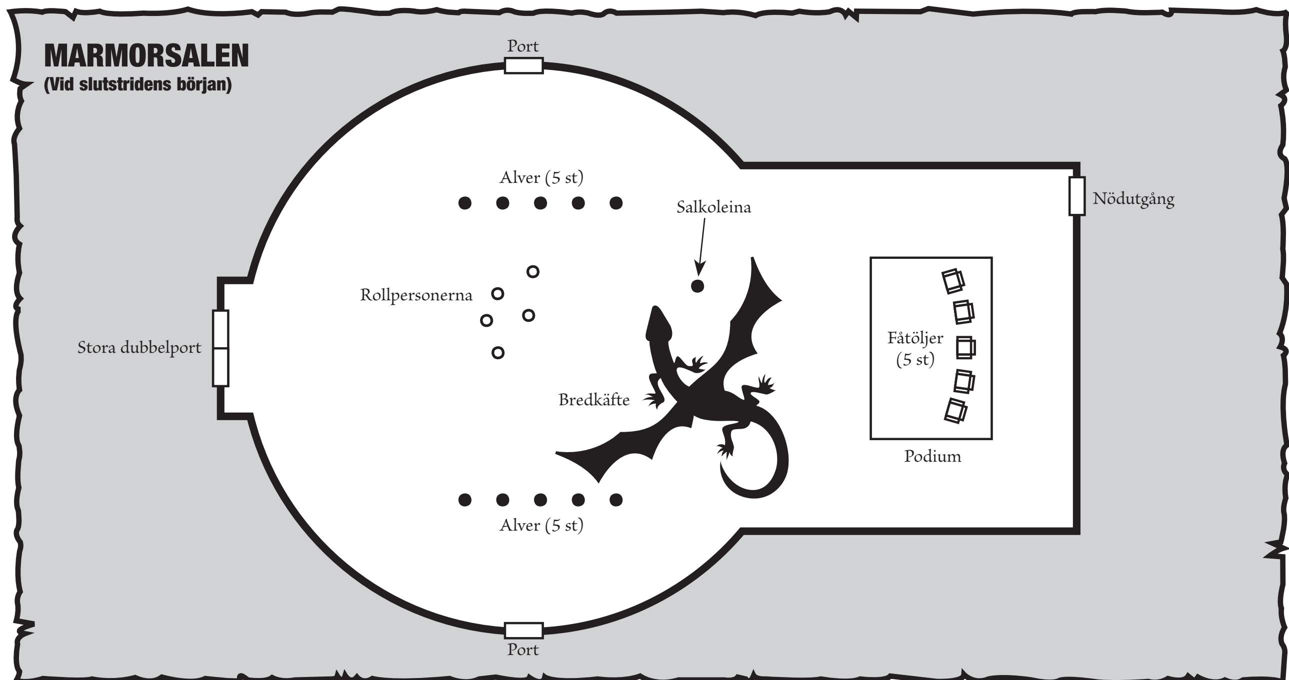
Bredkäfte är mycket tålmodig för att vara en logedrake. För cirka en vecka sedan överföll han den verkliga Leonamir och dödade honom. Med hjälp av förmågan förändra själv har han tagit Leonamirs utseende och infiltrerat Valkarantia för att finna stadens styrkor och svagheter. För att ingen ska fatta misstankar har han utfört alla uppgifter som Leonamir normalt skulle göra.

SLUTSTRIDEN

Efter mötet med Rafner kommer rollpersonerna att bli hänvisad till den stora marmorsalen. Där väntar drottning Salkoleina, Leonamir och tio krigare. När rollpersonerna kommer närmare börjar det ryka om Polvitjarve. Något är klart fel. Den som iakttar Leonamir ser skräckens i hans ögon och i nästa ögonblick har han förvandlats tillbaka till den logedrake han är. När detta skett börjar en strid mellan logedrakens Bredkäfte och rollpersonerna tillsammans med de tio alvkrigarna.

ALVKRIGARE (10 st)

Styrka	13	**Vapen & sköld:**	
Fysik	13	Bredsvärd, 2T6+1	
Smidighet	15	Kort båge, 1T8+1	
Storlek	12	Medelstor sköld	
Intelligens	11		
Psyke	11	Attack1:	FV 13
Spiritus	12	Attack 2:	FV 8
Karisma	14	Parad 1:	FV 11
Skadebonus: -		**Rustning:**	
Kroppspoäng: 42		Läder, RV 3	
Förflyttning: L14			
IM: -2		**Färdigheter:**	
SM: -		Upp till spelledaren	



BREDKÄFTE

Bredkäfte är en logedrake som inget annat vill än att härska över alla. De som inte lyder hans vilja förtjänar inget annat än döden. För med information om logedrakar konsultera Jorges Bestiarium.

Styrka	150	**Naturliga vapen:**
Fysik	49	Bett, FV 16, 1T8+$^1/_2$ SB
Smidighet	14	2 klor, FV 12, 1T8+SB
Storlek	150	Svanssnärt, FV 7, 1T6+SB
Intelligens	25	Eldkvast, FV 17, 7T10+25
Psyke	27	
Spiritus	105	**Naturligt skydd:**
Karisma	12	Drakskinn, RV 10
		Mage, RV 7, Vinagar RV 5

Skadebonus: 7T6
Kroppspoäng: 339
Förflyttning: L29, F65
IM: -1
SM: +11

Färdigheter:
Enligt Jorges Bestiarium.

Förmågor:
Förändra själv, Mörkersyn

Stridstaktik: Det första bredkäfte försöker göra är att använda sin eldkvast mot den som har Polvitjarve. Sedan försöker han döda så många alver som möjligt eftersom han hatar dem.

EFTER STRIDEN

När Bredkäfte är besegrad eller om han flytt (det är upp till spelledaren) så tackar Salkoleina dem om hon är i livet annars gör någon annan alvledare detta. Salkoleina ber att få tillbaka Polvitjarve som måste bevaras för kommande strider mot logedrakarna.

Som belöning får deras hjältemod får rollpersonerna varsin alvkappa. Den ger användaren +5 i färdigheten kamoflage. Dessutom får rollpersonerna varsin rubin (värde 1.000 gm).

Om rollpersonerna är skadade blir de läkta av utvalda alver och efter några dagars vila kan de bege sig ifrån Valkarantia. De är dock välkomna att stanna så länge de vill.

Vill de flyga någonstans så tar Feynor dem vart de vill i Trudvang på Ghordirs rygg. Men detta är ett helt annat äventyr...

SLUT

ÄVENTYRSPOÄNG

Efter äventyret återstår inget annat än att dela ut äventyrspoäng. Dessa poäng räknas ut individuellt för varje rollperson.

Rollpersonen antog uppdraget	30 ÄP
Rollpersonen hamnade i fängelse	-10 ÄP
Rollpersonen ställde upp i bågskyttetävlingen	5 ÄP
Rollpersonen vann bågskyttetävlingen	5 ÄP
Rollpersonen klarade av tankegåten	20 ÄP
Rollpersonen var med i dödadet av skjuldrorna	5 ÄP
Rollpersonen dödade en draug (obs 4 st)	5 ÄP
Rollpersonen var med och hittade svärdet	5 ÄP
Rollpersonen attackerade Rafner	-10 ÄP
Rollpersonen var med i striden mot Bredkäfte	50 ÄP
Bredkäfte dräptes	30 ÄP
Bredkäfte flydde / jagades iväg	15 ÄP